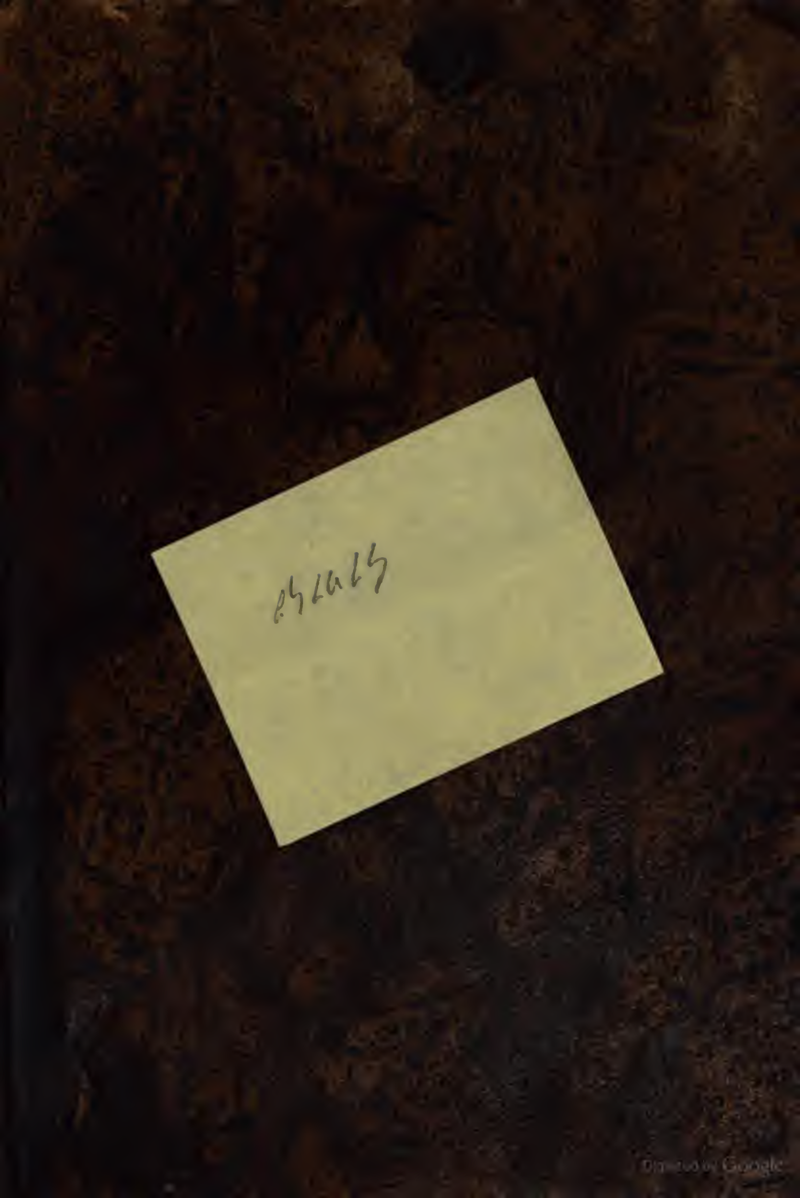
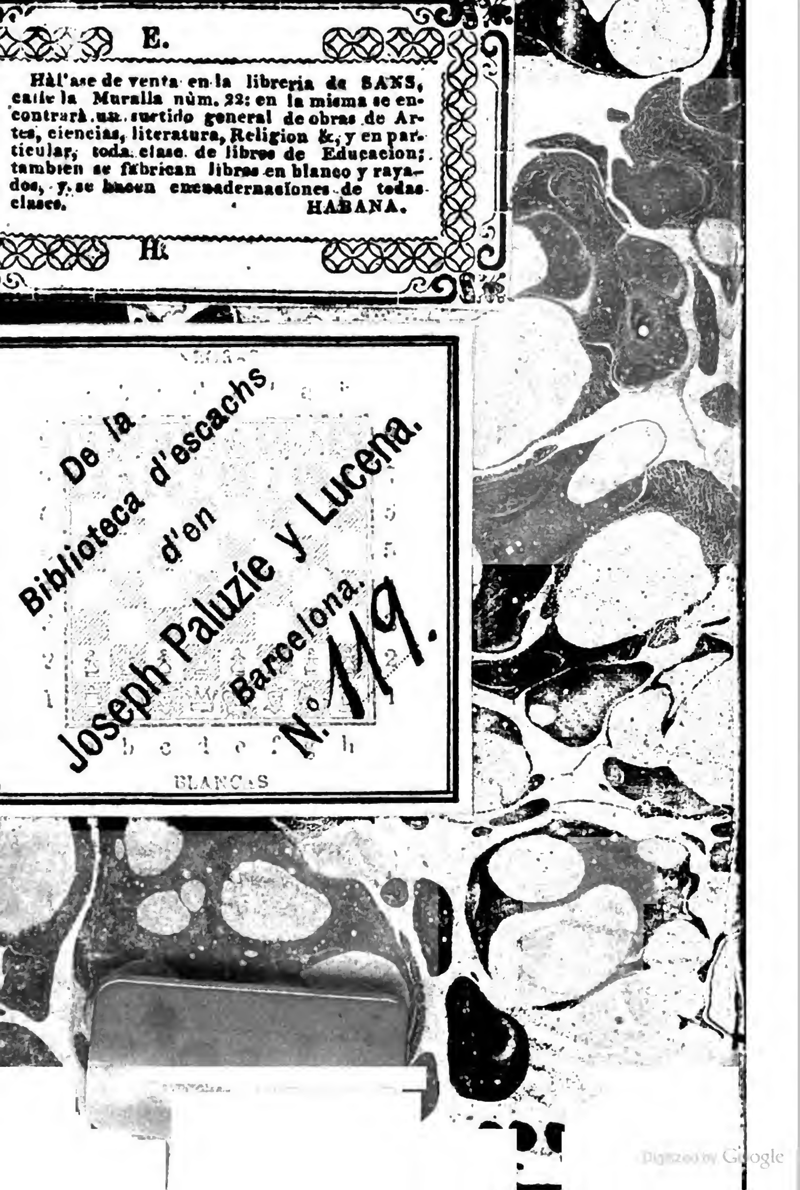
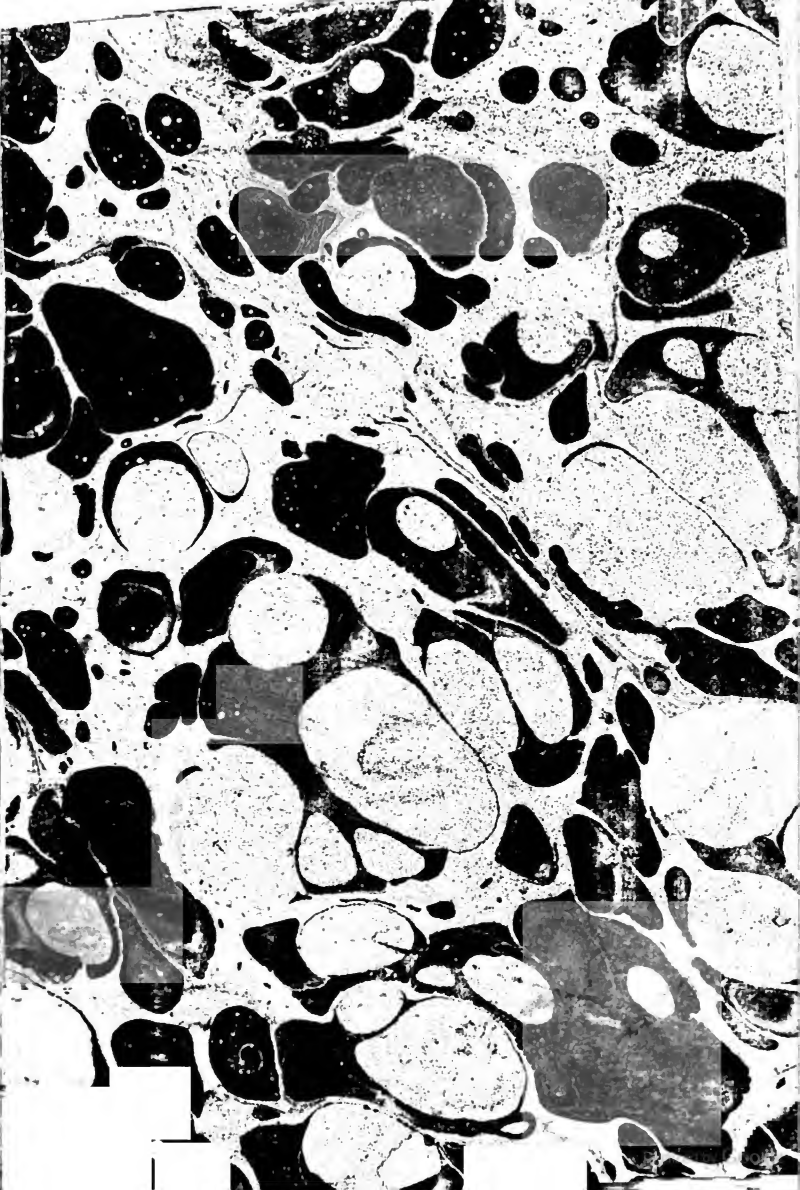



E.
Hàl'ase de venta en la libreria de SANS, calle la Muralla núm. 22: en la misma se encontrarà un surtido general de obras de Artes, ciencias, literatura, Religion &c, y en particular, toda clase de libros de Educacion; tambien se fabrican libros en blanco y rayados, y se hacen encuadernaciones de todas clases. HABANA.
H.
De la Biblioteca d'escachs d'en Joseph Paluzie y Lucena. Barcelona. N.° 119.
BLANCAS



COMPENDIO

DE LOS

Elementos teóricos y prácticos

DEL JUEGO

DEL AGEDREZ,

TRADUCIDOS Y COMPENDIADOS

Por D. M. D. S.



Segunda Edicion.

BARCELONA.

IMPRENTA DE LA VIUDA É HIJOS DE GORCHS,

BAJADA DE LA CARCEL.

AÑO 1838.

ES PROPIEDAD DE LA CASA DE GORCHS.

ESPLICACION

DEL JUEGO

DEL AGEDREZ.

*****

1. El agedrez se juega sobre un *tablero* de figura cuadrada dividido en 64 cuadrados iguales que se llaman *casas*, de las cuales la mitad alternando son blancas, y la otra mitad negras. Estas casas forman calles *perpendiculares*, *paralelas* y *oblicuas*: las perpendiculares estan compuestas por las casas de ambos colores, y se dirigen de un jugador á otro, y las paralelas tambien de ambos colores tienen su direccion de derecha á izquierda. Las oblicuas describen lineas que cortan diagonales las casas ó cuadrados de un mismo color, por manera que las calles oblicuas ó son del todo blancas ó del todo negras. Cada una de las calles paralelas ú orizontales de los estremos del tablero próximo á su respectivo jugador que corre de derecha á izquierda se llama *base*.

2. Las *piezas* del agedrez, que antes se llamaban tambien *trebejos*, son 16 de color blanco y 16 del negro. De estas hay de cada color 8 piezas mayores por otro nombre escachos, y otras 8 llamadas *peones*.

3. Las piezas mayores de cada color son: *rey*, *reina ó dama*, dos *alfiles*, dos *caballos*, y dos *roques ó torres*. Las piezas menores se llaman *peones* y se distinguen entre sí por el sobrenombre que toman de la res-

pectiva pieza mayor que cada uno cubre, ó ante la cual forma, como se verá luego.

4. Cada jugador coloca las piezas mayores por el órden siguiente: las dos torres en las casas de los estremos de la base á derecha é izquierda, habiendo situado el tablero de modo que la casa blanca de la una torre corresponda á la derecha de cada jugador.

5. Los caballos forman en las dos casas inmediatas, y en las que á continuacion siguen se ponen los alfiles, quedando las dos del centro para los reales palacios ó casas de rey, y reina ó dama, debiendo colocarse constantemente la dama blanca en casa blanca y reina negra en casa negra.

6. Las piezas que forman hácia el costado del rey se llaman *del rey ó reales;* esto es, torre del rey, caballo real, etc. y las del costado opuesto se dicen de la reina ó dama v. g. torre de la dama, caballo de la reina, etc.

7. Los peones forman en las segundas casas contenidas en la calle orizontal inmediata; y cada uno toma la denominacion como se ha dicho (párrafo 3) de la pieza que tiene en su respectiva casa de la base. Quiero decir, que el peon que forma delante del rey se llama *peon del rey ó peon real;* el que forma delante de la torre de la derecha se llamará en las piezas blancas *peon de la torre real*, y en las negras peon de la torre de la dama, estando bien situado el tablero (pár. 4).

8. El que no tenga proporcion para hacerse por el pronto con un tablero de los que se usan y las piezas correspondientes, podrá hacer uno provisional sobre

un pliego de papel distinguiendo las casas negras con una cruz diagonal, ó bien comprando por dos ó tres cuartos uno de estos, que asi suelen venderse. Para las piezas se tomarán 32 hormillas planas de boton de casaca; y teñidas la mitad de ellas con tinta, se estregan despues de enjutas con una bayeta, y en 8 de estas y otras 8 blancas se pega con engrudo un parchecito de papel, y cuando esté ya seco, se señalará cada rey con una R., la reina ó dama una D., los alfiles A., los caballos C. y las torres T.: en los peones nada. Pablo Minguet en su *orígen y reglas del ingenioso juego del agedrez* trae este tablero provisional que puede llevarse en una marcha aunque sea en la faltriquera.

MARCHA DE LAS PIEZAS.

9. El rey es la pieza principal de cuya conservacion pende la suerte de la partida; y asi es que no puede prendérsele sin avisarle diciendo: *jaque al rey*, para que se aparte, se cubra, ó defienda de quien le amenaza. Su marcha es andar solo un paso á cualquiera de las casas que en su derredor tiene, con tal que esté desocupada, y libre de enfilada enemiga. Ninguna pieza se le acerca impunemente á esta distancia, porque puede prenderla, si por otra amiga no se halla sostenida. La única pieza que no puede acercársele es el rey contrario; debe haber siempre el intermedio á lo menos de una casa.

10. El rey puede ademas de dicho movimiento andar de una vez dos casas cuando *enroca*, para ponerle

en lugar mas seguro, cuyo movimiento se ejecuta pasando á la casa de su caballo, y la torre á la del alfil real: ó por el lado opuesto; el rey á la casa del alfil de la reina, y la torre de la dama á la casa de esta.

11. El rey no podrá enrocar, 1.º cuando entre el rey y la torre hay alguna pieza que lo embarace: 2.º cuando el rey ó la torre se han movido de sus casas, aunque hayan vuelto á ellas; y 3.º cuando se halle enfilada alguna de las casas comprendidas desde la del rey ó la de la torre inclusives.

12. La reina es despues del rey; pero la mas útil: dirige su marcha por toda la estension de las calles perpendiculares y paralelas (pár. 1.) como las torres, y por las oblicuas como los alfiles, deteniéndose en la casa de estas que á bien tenga, ó prendiendo cuando lo tenga por conveniente; pues en este juego no se obliga á prender.

13. Las torres son las piezas mejores despues de la reina, segun casi todos los autores. Su marcha es siguiendo las calles perpendiculares y paralelas en toda su estension, suponiéndolas desembarazadas, y pudiéndose detener en la que quieran.

14. Los alfiles corren las calles oblicuas; y como en la primitiva colocacion de las piezas cada jugador tiene un alfil sobre casa blanca, y otro sobre casa negra: discurre cada uno por su respectiva calle sin poder salirse á la del color diverso: y en este sentido los jugadores suelen llamar alfil blanco al que se halla en calle blanca, y por el contrario, sea ó no el alfil del juego blanco ó negro.

15. Los caballos tienen el movimiento mas irregular de todas las piezas, y por consiguiente algo mas dificil de comprenderle los principiantes. Marcha pues á saltos, y en cada uno tres casas, observando siempre que vaya á parar á casa negra, si estuviere en casa blanca; y al contrario de casa negra á casa blanca.

De lo dicho se infiere, que jamás podrá seguir la direccion de ninguna de las calles (pár. 1.); pues por cualquiera de ellas encontraria la 3.ª casa del mismo color que la que dejaba, y se hace indispensable que abandone despues de su segunda casa la calle que siga, para situarse avanzando fuera de ella sobre derecha ó izquierda. Pero esto se entenderá mejor con un ejemplo.

16. Para esto es menester advertir, que las casas se cuentan por las calles paralelas desde las bases inclusives; y dividiendo el tablero orizontalmente en dos partes iguales, quedan 4 casas contadas vertical ó perpendicularmente para cada una de las piezas de su respectivo juego blanco ó negro. Asi es que se dirá casa del rey, 2.ª casa del rey, 3.ª ó 4.ª casa del rey blanco; y lo mismo de las demas piezas mayores.

17. Supongamos, pues, que quiera el jugador mover el caballo de su derecha, que está en casa negra (párrafo 4.); podrá saltar á la 3.ª casa de la torre que tiene junto á sí ó del alfil inmediato, ó á la 2.ª casa del rey ó reina segun fuere el color de las piezas (pár. 5.).

18. Los peones marchan á su frente y prenden de soslayo; esto es, marchan en direccion perpendicular, y prenden en la oblicua ó diagonal, hiriendo siempre sobre casa de igual color á aquella en que estan.

A su primera salida pueden andar una ó dos casas, y en lo sucesivo una sola; pero jamas pueden dar paso atras.

En este juego, el modo de prender es colocándose la pieza que prende en la casa de la que se toma.

REGLAS DE URBANIDAD.

19. Entre dos jugadores, debe el de menor carácter ceder al otro la eleccion de las piezas, teniéndose siempre las blancas por de mayor estima. Sin embargo los cortos de vista suelen preferir las negras; y parece regular cederlas á las damas, porque sobre las negras resalta mas la blancura de sus manos.

20. Siendo una ventaja al comenzar una partida jugar el primero, para la primera se debe echar suerte, y esto lo ejecutará tambien el de menos representacion por su edad, etc., tomando un peon de cada color, y presentándolos al otro ocultos dentro del puño, este señalará á una de las manos, y aquel que tenga las piezas del color de aquel peon, juega el primero.

21. Aunque no hay obligacion por las leyes del juego, de avisar el jaque á la reina, se ha hecho ya en España como una costumbre, no prenderla por política sin esta circunstancia. Esceptúase sin embargo el caso de tener la partida en muy mal estado, y aun mas el que juega ya sin dama por haberla perdido.

22. No es bien parecido hablar continuamente sobre las jugadas; ni andar mudando las piezas, y volviéndolas á su puesto, pues uno y otro incomoda al contrario

y le perturba la seguida de sus planes; privando ademas á este juego de la circunstancia precisa de jugarse con gran calma y en el mayor silencio, tanto por parte de los jugadores como de los espectadores, que no deben hablar una palabra mientras no se les pida la decision de alguna duda. Tampoco parece bien decir: ¡qué mal he jugado! pues es constante que las partidas se pierden únicamente por jugar mal.

REGLAMENTO GENERAL

DEL JUEGO

DEL AGEDREZ.

Resumen del estracto de los códigos formados por la compañía del agedrez en el café de la Regencia en Paris, y por el *club* del agedrez de Lóndres establecido y presidido por Filidor.

23. Tiene derecho el que gana una partida de jugar el primero la siguiente, á menos que no se hayan convenido en lo contrario (1).

24. El que da ventaja tiene derecho á la salida, si no pactan otra cosa.

(1) En España se observa lo contrario: juega primero el que ha perdido; y aun parece mas conforme á razon; porque si queremos suponer dos jugadores tan igualmente diestros, que el que tuviese la ventaja de la salida ganase la partida, serian todas del que por suerte jugó el primero en la primera. No obstante es preciso conformarse con lo resuelto por legisladores tan respetables; ó convenirse siempre de antemano en lo contrario.

25. Una pieza sentada no puede ya llevarse á otra parte ni volverse á tomar. Se dice que, *pieza tocada pieza jugada: pieza sentada no puede ser levantada.*

26. Despues de haber soltado una pieza no puede ya volverse á tomar para llevarla á otra parte; pero mientras no se la deje de la mano es uno dueño de colocarla donde quiera.

27. Al principio de una partida, jugando con un peon ó una pieza menos, queda al arbitrio del contrario volverla á empezar, ó continuarla poniendo la pieza en su lugar; pero si ambos han hecho la 4.ª jugada, debe jugarse la partida con la pieza de menos.

28. Cuando uno no haya dado al otro la ventaja estipulada de un peon, una pieza etc. sea por olvido, ó por lo que fuere, ya no tiene obligacion de dar dicha ventaja; pero tambien el otro tendrá el privilegio de no perder la partida, y lo peor para él será considerarla tablas; y tiene derecho de continuarla en el estado en que se halla, ó hacer que vuelva á empezarse.

29. Si uno dice *jaque al rey* sin serlo, y el contrario pone la mano sobre su rey, ú otra pieza para cubrirle, cuando vea despues que no hay tal *jaque*, está autorizado para hacer otra jugada, mientras que aquel no haya hecho la inmediata.

30. Si uno hace hacer á una pieza una jugada falsa, el contrario es árbitro de obligarle á dejarla donde la colocó, ó hacérsela mudar á otra parte: pero habiendo jugado ya el contrario sin prevenirlo, permanecerá la pieza como si hubiese sido bien jugada.

31. Si el rey se halla en *jaque* durante algunas ju-

gadas sin haberse advertido, no hay obligacion de ocurrir á él, ni hacer mas caso que si no existiera; pero si el contrario en la jugada siguiente dijese *jaque al rey*, ambos jugadores tendrian por falsa ó mal hecha la última jugada, y se ocurrirá al *jaque*.

32. Si por equivocacion juega uno pieza del contrario, este tiene opcion á hacerla prender si estaba en disposicion de ello, ó hacerla volver á poner en su lugar, ó finalmente á que la deje á donde la mudó.

33. Cuando se toca una pieza que no se puede remover sin que el rey quede en *jaque*, tiene que jugarse este; pero si tampoco este puede moverse sin quedar en *jaque*, se jugará entonces otra cosa.

34. Cuando se ha tocado una pieza, hay obligacion de jugarla, á menos que al tocarla no se diga la palabra (*J'adouve*) *compongo*.

35. El jaque al rey debe avisarse.

36. Si uno ha hecho dos jugadas seguidas, el contrario es árbitro en hacer deshacer la segunda ó dejar hechas las dos.

37. Si una pieza se derriba casualmente ó muda de sitio, se la puede levantar ó colocar en su puesto, con tal que antes se diga la palabra *compongo*.

38. Si acaso se hubieren colocado mal las piezas, podrá enmendarse esta falta antes que ambos hayan hecho la 4.ª jugada; pero no despues; que debe continuarse la partida en la disposicion en que se encuentran las piezas.

39. Si uno prende una pieza enemiga con una propia que no está en posicion de poderla prender, podrá

prenderse con otra que lo esté, ó jugar la pieza tocada.

40. Cuando uno no ha dicho *compongo* al tocar una pieza de su contrario, este puede obligarle á dejarla, ó prenderla, y si esto no es posible, á jugar el rey, y si tampoco puede, se continua la partida.

41. Si uno toma con una pieza suya otra propia, el contrario podrá hacerle jugar de las dos que tocó la que tenga por conveniente.

42. Cuando se ha hecho una jugada, no puede deshacerse, sin que haya jugado el contrario.

43. Todo peon tiene la facultad de dar dos pasos por la 1.ª vez que se mueve, pero si por pasar á tiro de otro peon enemigo, pudiera prendérsele, estará bien tomado. Esto es lo que se llama en frances *passer prise:* avanzar un peon sin ser tomado.

44. Si se toca el rey ó la torre para enrocar, y no lo verifica, el contrario será árbitro de hacerle jugar el rey ó la torre, y despues no podrá ya enrocar.

45. Cuando ya no hay mas piezas para jugar que el rey, y no puede moverse sin que se ponga en *jaque*, la partida es tablas, y se llama partida empatada.

46. Toda jugada contenciosa deberá decidirse conforme á las reglas susodichas, y en los casos dudosos conforme al juicio de los espectadores, á quienes los jugadores deben consultar.

ABUSOS

QUE SE HAN INTRODUCIDO EN ESTE JUEGO.

47. En algunas partes, especialmente en Viena, al comenzar la partida hace dos jugadas de peon seguidas cada uno de los jugadores; pero lo reprueban altamente Filidor, y los mejores escritores.

48. Tambien reprueban el hecho de mover el peon de la torre al enrocar, por la misma razon que el anterior, pues es hacer uno mismo dos jugadas consecutivas. En España se halla algo introducido este abuso, y dicen que es por dar salida al rey.

49. Tampoco quieren conceder al peon la facultad de avanzar sin ser tomado, pasando por delante de otro peon que pudiera prenderle (pár. 43).

50. Por no alargar este tratado se suprimen otros varios abusos, que no se hallan introducidos en España y los trae el autor de los elementos del agedrez, como son la facultad de hacer tantas damas ó reinas, como peones puede uno hacer llegar á la base del contrario, etc.

MAXIMAS GENERALES.

51. Divídese cada partida de agedrez en cinco tiempos: 1.° la abertura ó el principio de ella: 2.° la salida de las piezas mayores: 3.° la formacion de las maniobras y los planes de ataque: 4.° ataque y defensa; y 5.° el fin de la partida por *mate* ó *tablas*.

52. Los principiantes deberán comenzar por ejercitarse en la marcha de las piezas, y en seguida por la formacion de ataques de dos ó tres piezas contra otras tantas, sin haber mas piezas sobre el tablero, para no confundirse, y conocer á fondo las fuerzas y recursos de cada una en particular.

53. Cada jugador antes de comenzar examinará si cada una de las treinta y dos piezas ocupa la casa que le corresponde.

54. Ningun jugador de agedrez debe jamas hacer mover una pieza, ni quitarla de su lugar, ni aun tocarla sin poder dar la razon de por qué lo hace.

55. Una imaginacion viva y un golpe de vista exacto son las dos cualidades que mas contribuyen á hacer un buen jugador.

56. Jamas cedais al contrario las avenidas de vuestro juego; oponed todas las fuerzas contra las piezas con que procure enfilarlo, y desconfiad de las que pueda introducir con facilidad: el fin seria pararos perjuicio.

57. Cuando hay una ventaja real y verdadera puede darse pieza por pieza: mas nunca debe hacerse con las que embarazan las maniobras del contrario.

Por regla general: jamas debe darse pieza por pieza sin otro objeto; porque ese tiempo debe emplearse en continuar con celeridad el ataque, ó desembarazar el paso á las piezas propias, ó bien embarazar el de las enemigas.

58. Si os hallaseis en una situacion crítica, perded un peon, ó aunque sea una pieza si es necesario, para

salir del apuro, porque es preferible una buena posicion con una pieza menos, á estar mal parado y con una mas.

59. Las mejores jugadas son las exactas, y las que sirven para desembarazar el juego, aunque se pierda un peon para procurar la salida de una pieza.

60. Deben evitarse siempre las distracciones en este juego por muy diestro que uno sea.

61. Las reglas generales del juego para ataque y defensa consisten en desembarazar sus piezas y sostenerlas, particularmente los peones avanzados.

62. Es bien difícil aprovechar las jugadas exactas, porque la que es buena en unas circunstancias, en otras causa la pérdida de la partida: ni vuelve mas el precioso momento que se perdió de ejecutarla.

63. Evitad y temed los *jaques á la descubierta* (1): si os hallais en esta situacion, colocad bien el rey ó la reina, piérdanse en buenhora para ello de balde peones, y aun piezas.

64. Las primeras malas jugadas hacen casi siempre inevitable la pérdida de la partida.

65. El principio de toda partida es abrir paso á sus piezas; y el modo de hacerlo ha de ser con sujecion á los movimientos del contrario.

66. Es muy frecuente ganar una partida desesperada: asi es que sin un maduro exámen, no deben abandonarse las que parecen perdidas.

(1) *Jaques á la descubierta*, son los que se dan apartando una pieza que embarazaba la direccion de otra sobre el rey.

67. Haced mover vuestras piezas con circunspeccion, examinad quanto pueda emprender vuestro enemigo; si oculta ó guarnece un peon, haced contra él alguna maniobra; seguid á la mayor distancia posible cuantas combinaciones pueden proporcionar vuestros movimientos y los del enemigo, fijando tanto la atencion en su juego como en el vuestro, sin perder de vista sus piezas, para penetrar su intencion, y adivinar la causa de cada jugada.

68. El ganar una partida consiste algunas veces en una circunstancia que á primera vista parece muy minuciosa, asi como un peon aislado, una pieza olvidada, y cualquier cosa que pueda dar entrada al enemigo.

69. Si uno descuida la marcha de sus piezas sin prever el resultado, ó la dirije ignorantemente con respecto á un plan, que la defensa del contrario hace impracticable, se hallará embarazado con su propio juego, y le dará lugar y tiempo para atacarle.

70. Aunque hayais conseguido en el agedrez frecuentes y señaladas victorias jugando contra todos los principios y reglas generales, no os fieis en ello, abjurad semejantes errores, que solo pueden conduciros á la perdicion.

71. Antes de jugar, ó tomar una pieza, considerad con mucha atencion vuestro juego y el del contrario; examinad el terreno, asi como las ventajas y perjuicios que de ello pueden resultar, y ved si el enemigo puede emprender alguna cosa.

DE LOS TIEMPOS

DEL AGEDREZ.

72. En general, todas las jugadas que se combinan no tienen otro objeto que el de ganar tiempos á su contrario; y esto da lugar á decir: que la ciencia del agedrez no es otra mas, que la de *ganar tiempos*, y que el que posee mas bien esta ciencia, lleva la mayor ventaja.

73. Piérdese un tiempo, cuando se avanza una pieza que el contrario desalojará adelantando un peon, y cuando se da un jaque inútil.

74. Muchos tiempos perdidos en una partida la hacen ganar al contrario.

75. Aprovechaos de los tiempos que el enemigo pierda, para sacar vuestras piezas, hacer marchar vuestros peones, ó formar el primer ataque; pues una sola jugada, y un tiempo solo bastan á mudar la situacion de una partida de pérdida á ganada.

76. Gánase duplo tiempo cuando se le hace perder al contrario, obligándole á hacer jugadas forzadas ó retirar piezas.

77. Gánase tiempo: 1.° dando con acierto peon por peon ó pieza por pieza: 2.° cuando en vez de prender un peon que se entrega, se aprovecha el tiempo en desembarazar una pieza; y 3.° cuando en vez de aprovecharse de una ventaja que ofrece la jugada, se emplea el tiempo en desembarazar una pieza, ó procurar la utilidad de otra para asegurar el buen éxito del ataque.

PRIMER TIEMPO.

Principios de partida. Salida de los peones.

78. Tener la salida es una gran ventaja sobre el contrario.

79. No teniendo la salida, y no siendo posible establecer ni conservar vuestros peones en el centro, debeis hacer todo lo posible para impedir que el contrario coloque en él los suyos, aunque sea á costa de sacrificar alguna pieza.

80. Por principio general: debe sostenerse el centro, y no permitir que el contrario acumule contra él muchas fuerzas.

81. No podeis seguir el sistema de empezar siempre la partida de un mismo modo si no teneis la salida, por que vuestros movimientos deben ser con sujecion á los del contrario.

82. Si el que tiene la ventaja de la salida mueve su caballo á la segunda jugada, se espone á perder, ademas del peon de la salida, la ventaja de esta, que hace pasar á su contrario.

83. Cuando se tiene el peon y la salida, jamas deben mudarse los caballos delante de los alfiles en la segunda, en la tercera, ni en la cuarta jugada sin verse precisado á ello.

84. El peon real mueve el primero para abrir el juego al principio de la partida: con esto se abre paso á la reina y al alfil de rey; dicho peon siempre debe avanzar dos pasos.

85. Evitad siempre el cambio de vuestro peon real por el del alfil de rey del contrario, á menos que no os veais precisado por incidentes que ocurren algunas veces en la defensa, pero casi nunca en el ataque.

86. Los peones del rey ó de la reina valen mas que cualquier otro, porque ocupando el centro impiden á las piezas del contrario la enfilada sobre las vuestras.

87. Jamas debe dejar de sostenerse por otro peon, el peon real ó el de la reina, á fin de poderle reemplazar desde luego por uno de los de vuestros alfiles.

88. Que jamas propasen delante de vuestro peon del rey los peones próximos.

89. Si prendeis con vuestro peon real otro que se os ofrece, le haceis perder su calle; pero si en vez de esto, lo dejais tomar, lo reemplazaréis en seguida por el peon de vuestra reina ó del alfil de vuestro rey, y lo sostendréis luego por uno de los peones del centro que tienen la mayor fuerza, y deben proporcionaros ganar la partida, pues que vuestro contrario deberá perder una pieza, ó dejar pasar uno de vuestros peones á dama.

90. Rara vez sucede que sea preciso tomar un peon ó una pieza ofrecida, porque no se entregan mas que para sacar ventaja.

91. Cuando se os proponga el cambio de un peon por otro del contrario, evitad avanzar el que está atacado por los dos peones del centro.

92. De dos cuerpos de peones separados del centro debe aumentarse el que es mas fuerte; pero es preferible reunirlos al medio, donde es preciso reconcentrar

todos los peones posibles, pues toda la fuerza del juego reside en medio del tablero.

93. Los peones sostenidos en una misma calle no pueden prenderse.

94. Los dos peones del medio son siempre los mejores para desembarazar el juego al principio de la partida.

95. Los peones del medio no deben pasar de su cuarta casa, por ser esos sus límites, sino por una razon muy poderosa, ó para obtener una ventaja cierta.

96. No tardeis en hacer avanzar vuestros peones del centro, esto es, de rey y reina, cuando veais medio de sostenerlos, ó que tengais seguridad de que no se le puede tomar, sin dar entrada á vuestras piezas, las cuales penetrando entonces en el juego contrario, pueden establecerse en él.

97. Procurad conservar vuestros peones del centro hasta el fin de la partida; pues es una ventaja inapreciable. Hacedlos marchar unidos con los peones de vuestros alfiles; con lo que impediréis la direccion de las piezas dirigidas contra vuestro rey, y este cordon de peones os pone en estado de resistir á las fuerzas contrarias.

98. En un grupo de peones es muy importante hacer avanzar el que está á la cabeza.

99. El peon del alfil de rey se mueve un paso con mucha reserva y rara vez, porque es muy ventajoso cambiar el peon de vuestro alfil de rey por el peon real enemigo.

100. El peon del alfil de la reina avanzado una casa, casi en todas las partidas es de mucha utilidad.

101. El peon del alfil de rey convertido en peon real, y bien sostenido á la cabeza de sus camaradas, equivale á una de las mejores piezas.

102. Moved el peon del alfil real contra el peon de rey del contrario, para llegar á separar sus mejores peones; y procurad siempre el medio de impedir que el contrario lleve tres peones de frente.

103. Si al empezar hicierais dar solo un paso al peon del alfil de rey, en vez de dos que debe dar, el contrario se hallaria en estado de tener sin uso el alfil de vuestra reina hasta mitad de la partida.

104. Es jugar mal cuando se mueve en la segunda jugada, á no ser poco diestro el contrario.

105. Jugando con un contrario mas diestro, jamas tomeis el peon del alfil de rey (*peon de zancadilla*) aunque se os ofrezca, con vuestro peon real; adelantad mas bien en la segunda jugada el peon de la dama dos pasos, para ahorraros el embarazo de una defensa, que por ahora os es desconocida hasta aprenderla.

106. No adelanteis al principio de una partida los peones de los caballos; pero cuando se trata de sostener y conservar los peones de *zancadilla*, seria mucha falta no adelantarlos dos casas.

SEGUNDO TIEMPO.

Salida de las piezas mayores.

107. Disponed los peones de manera que puedan contener la caballería enemiga.

108. Colocar el alfil de rey en la cuarta casa del alfil de la dama es una ventaja : y aun es mayor si se le puede conservar en ella.

109. Regularmente se saca el alfil de rey á la segunda jugada, porque su salida no embaraza las piezas ni á los peones ; lo que no sucede con cualquier otra pieza.

110. Jamas debe ponerse obstáculo á la salida de vuestro alfil de rey jugando el peon de la dama una casa.

111. Sacad vuestras piezas en las doce primeras jugadas de manera que no se hallen embarazadas ni encerradas.

112. La segunda casa del caballo de rey no es muy ventajosa para el alfil real al principio de una partida: todo lo contrario sucede en la *zancadilla*. La tercera casa de la dama es la mejor que puede ocupar.

113. Los alfiles no estan bien situados en la segunda casa de sus caballos al principio de la partida, porque se les priva de tres calles que pueden correr, y es quitarles fuerzas y recursos.

114. Será jugar bien, establecer un alfil ó un caballo sostenido por un peon en el juego contrario.

115. Las casas segunda y cuarta del alfil de la dama son las mejores donde puede colocarse el alfil real.

116. Es casi siempre jugada decisiva dar el alfil de rey, por el caballo del rey contrario cuando está todavía en su casa.

117. Jamas lleveis vuestra dama al principio de la partida al juego del contrario: colocadla en vuestra segunda calle, para sostener los peones de ella, con tal

que no embaraze la salida de las piezas mayores.

118. Debe temerse á los caballos cuando vuestra dama y el rey ocupan casas de un mismo color; pues con frecuencia dan jaque doble (1) y se pierde la dama.

119. Oponed siempre vuestro alfil de la dama al alfil real enemigo; tomadle si podeis, porque es ventajoso sacrificar el uno por el otro.

120. Es peligroso dejar acercar á vuestro rey el caballo del rey contrario sostenido por su alfil, cuando el alfil de vuestro rey no está todavía desembarazado; lo cual no solamente os impide enrocar, sino sacar partido de vuestra torre.

121. Que jamas tengan entrada libre en vuestro juego los caballos: perderiais seguramente la partida.

122. Los caballos deben empleárse en ocupar las casas contrarias al color del alfil de rey enemigo.

123. Jamas hagais salir vuestros caballos antes que haber jugado los peones de los alfiles.

124. Sacrificad siempre un caballo por el alfil de rey contrario.

125. Jamas jugueis los caballos á las terceras casas de sus torres.

126. Defended la entrada en vuestro juego á los caballos enemigos con vuestros alfiles, mas bien que con cualquiera otra pieza, pues que por este medio podréis hacer salir otras.

127. Guardaos bien de colocar vuestras piezas en

(1) *Jaque doble* es cuando se ataca al rey y la reina ú otra pieza á un tiempo.

casa contra la cual el contrario puede lanzar un peon: porque no teniendo ningun parage á donde retirarse e perdida, ó cuando menos se pierde un tiempo en hacerla retroceder.

TERCER TIEMPO.

Maniobras: mitad de partida.

DESPLIEGUES DE PIEZAS Y PEONES.

PLAN DE EJECUCION.

128. Toda la fuerza del juego consiste en la reunion de dos peones al centro del tablero. Desbaratad los del contrario, é impedidle que se establezca en el centro, situando en él los vuestros, y sosteniéndolos por todos los medios posibles.

129. Cuando dos peones del centro se ven atacados por un peon enemigo, guardaos bien de prender, sino es que marchen adelante, para reunirse alli, donde se deben conservar todo el tiempo posible; pues que son de suma importancia, para oponerse á la enfilada de las piezas enemigas sobre vuestro rey.

130. En toda especie de partida impedid siempre al contrario que adelante dos pasos el peon del caballo de la dama.

131. Guardaos de adelantar un peon ó una pieza que embarace la enfilada de las otras sobre el rey enemigo.

132. Aprovechad la ocasion de sacar el peon del centro, cuando no puede prenderse, ó que no abra vues-

tro juego al contrario, ó en fin que no le ofrezca el medio de establecer sus piezas en vuestro juego.

133. Los peones deben constantemente prestarse un mutuo apoyo, y al mismo tiempo procurar desunir los peones enemigos, para que puedan maniobrar vuestras piezas.

134. Como en todo tiempo debeis impedir la entrada en vuestro juego á los alfiles y caballos enemigos, haréis marchar los peones de torre un paso, cuya maniobra impone al enemigo y no embarazará vuestros caballos.

135. Muchas veces es bueno sacrificar un peon por dar salida á una pieza embarazada.

136. Moved dos pasos los peones de las torres cuando conoceis que el contrario va á enrocar sobre el costado de su dama, y no avanceis los peones de las alas antes que haya enrocado, porque se retirará siempre hácia el lado en que vuestros peones estan menos avanzados, y por consiguiente menos en disposicion de ofenderle.

137. Cuando tengais un cordon de peones, esto es, unos tras otros en casas de un color, nunca abandoneis el de vanguardia, conservándolo á toda costa en su puesto.

138. Si dos ó tres peones bien sostenidos llegan á abrir calle sobre el rey enemigo, la partida es vuestra.

139. Uno ó dos peones demasiado adelantados deben tenerse por perdidos, á menos que todas vuestras piezas no tengan un campo libre para socorrerlos, y

que estos peones no puedan ser reemplazados por otros.

140. El que separa los peones de su contrario reunidos en mayor número que los suyos, infaliblemente debe ganar.

141. Dos peones de frente en la cuarta calle valen infinitamente mas que si estuvieran en la sexta.

142. El peon de rey, ú otro doblado en el centro es cuanto hay que apetecer.

143. Si teneis un peon doblado, y el otro uno aislado, por ningun lado hay ventaja, y aun es mas perjudicial tener peones aislados.

144. Un peon doblado y rodeado de otros varios sostenidos no es cosa despreciable, porque con facilidad puede desdoblarse.

145. Moved dos pasos los peones de los caballos cuando estan sostenidos; pues con su ausilio abriréis calle para atacar al rey enemigo, el cual caerá si ha movido el peon de su torre.

146. Guardaos bien de esponer al rey y la reina á un *jaque á la descubierta* (pár. 63). Para preservarlos, sostened los peones ó cualquier otra pieza que los cubre, ó retiradlos de las calles enfiladas por los peones y piezas enemigas.

147. Cuando el contrario lanza el peon del alfil de su dama, para dividir vuestros peones reunidos, sin pérdida de tiempo debeis apoderaros de su peon con el peon del alfil de vuestra dama, para conservar los vuestros en el centro.

148. Jugad bien vuestros peones, dice Filidor, ellos son el alma del agedrez; los que forman el ataque y la

defensa; y de su buena ó mala colocacion pende enteramente la suerte de la partida.

149. Haced todo lo posible por tener un peon pasado (1), el cual es una gran ventaja poderle sostener, porque sirve de apoyo á las piezas que se transportan al juego enemigo.

150. Cuando un peon vuestro está en la cuarta casa de la dama, guardaos bien de avanzar ninguno de los dos antes que el contrario proponga cambiar uno por otro, lo cual procuraréis evitar adelantando el peon atacado.

151. Jamas dejeis las piezas aisladas, esto es, no sostenidas, porque regularmente se pierden.

152. Si no os conviene dar pieza por pieza, cuando un caballo enemigo ataca un alfil vuestro, movedle adelante ó atras, de modo que contengais sus progresos ulteriores en vuestro juego.

153. La enfilada de los alfiles es casi siempre temible; no es posible libertarse mas que oponiéndoles otro.

154. Teniendo una pieza mas que el contrario, debe reducírsele á la alternativa de dar pieza por pieza, ó de retirar las suyas; pues de ambos modos ganais.

155. Tampoco debe dejarse de dar pieza por pieza, con tal que esto sea para ganar un tiempo, y hacer salir una de las vuestras.

156. Debe darse pieza por pieza mas bien que perder un tiempo en retirar la suya.

(1) *Peon pasado* es el que no puede ya encontrar otros que detengan su marcha.

157. Debe darse tambien pieza por pieza para no perder tiempo ni dejarlo ganar al contrario, porque un tiempo perdido por el uno es para el contrario un tiempo ganado. Despues de este axioma geométrico, le obligaréis á hacer jugadas forzadas ó insignificantes.

158. Jamas adelanteis piezas que no esten sostenidas; regularmente las perderéis; y casi siempre por un *jaque á la descubierta* ó por un *jaque doble*.

159. Si jugando con un contrario mas diestro os ofrece peones ó piezas de balde, antes de tomarlas, estudiad bien la posicion y los recursos del enemigo, porque ordinariamente es para prenderos las mejores piezas, si no es para daros un *mate*. Reusad siempre semejante don de vuestro enemigo.

160. Podréis retardar el prender una pieza que no se os pueda escapar, aunque sin perderla de vista, por conseguir una ventaja que, aunque incierta, os es muy interesante para el ataque ó ganar la partida.

161. Cuando el contrario ha hecho una jugada, es indispensable saber el motivo; sino será imposible cubrirse.

162. Aunque los alfiles sean de las mejores piezas del juego, particularmente el de rey, no debeis aventurar la pérdida de un tiempo por conservarlos; pues que acarrearia la pérdida de la partida.

163. Si teneis los alfiles y caballos tan mal situados, que para nada os sirven, dad pieza por pieza mas bien que perder tiempo en retirarlos.

164. Las alas ó estremos del cordon de peones deben estar tan defendidos como los del centro.

165. No tomeis con el peon de la dama el del alfil de dama contrario; é impedid siempre que sea posible la union del peon de rey enemigo con el de vuestra reina.

166. El rey hallándose enfilado por piezas enemigas sin poder cubrirse, es mejor que se retire, porque está espuesto á un jaque doble ó á la descubierta.

CUARTO TIEMPO.

Ataque y defensa.

167. No os apresureis en los ataques, especialmente al principio. Tomad todo el tiempo necesario para hacer salir ventajosamente vuestras piezas. Movedlas despues de los peones, por manera que se sostengan mutuamente: y sobre todo poned especial cuidado en que no embaracen la salida de la dama.

168. Examinad bien vuestro juego, para resolver con prudencia si debeis atacar ó defenderos.

169. No prendais con la dama ninguna pieza ni peon, si por este movimiento la poneis en situacion de no poderos servir en el ataque ó la defensa.

170. El alfil de rey llamado tambien *alfil de ataque* no puede perjudicar al contrario, si ha adelantado un paso su peon real, porque entonces no hiere sobre el peon del alfil real enemigo.

171. Jamas permitais al alfil real contrario permanecer enfilando el peon de vuestro rey: es indispensable oponerle el alfil de la reina ó libertaros de él cambiándole por otra pieza, si se presenta ocasion.

172. Cuando tengais un alfil *blanco* (pár. 14) debeis colocar los peones en calle negra, pues que de ese modo puede impedirse el paso al rey ó á las piezas que quieran pasar por entre ellos.

173. Un alfil sostenido por un peon de su color situado en el juego enemigo que no tiene peones, embarazará la marcha de sus piezas mientras que las vuestras podrán maniobrar libremente.

174. El peon real doblado es muy á propósito para defender al real atacado.

175. Sostened de continuo los peones del centro, particularmente el de rey.

176. Cuando hayais desembarazado los peones enemigos del centro por varios de los vuestros, sostenidos por piezas bien dispuestas, será de ningun valor toda la defensa que procure hacer vuestro contrario.

177. No tomeis un peon enemigo colocado en frente de vuestro rey con un alfil ó un caballo, sin haber de antemano examinado, si se halla alguna torre puesta ó pronta á ponerse en frente, porque no podriais retirar vuestra pieza á causa de quedar el rey en jaque; y esta imprevision hace perder muchas partidas.

178. Si os hallais superior en peones, perseguid los alfiles enemigos, porque estos detendrán la marcha de los peones mas bien que la torre y toda otra pieza.

179. Cuando dos ó tres peones que no se han movido, y defienden en su retaguardia al rey, se ven atacados por el enemigo que quiere desbaratarlos y abrir calle, guardaos bien de adelantarlos, á menos de no veros precisado á ello.

180. Evitad siempre el cambio del peon real y el de la reina, á menos de veros precisado á ello, porque estos dos son los mejores, pues ocupando el centro embarazan mucho las piezas enemigas para enfilar vuestro juego.

181. Si notais que el contrario mueve la masa de los peones contra el costado vuestro mas endeble, es preciso que cubrais prontamente el rey con vuestros peones.

182. La reina es la pieza principal para el ataque y la defensa; su marcha es pronta, su aproximacion temible, y sus movimientos impetuosos infunden terror. Su segunda casa es la mejor posicion que pueda tomar para el ataque.

183. Procurad para el ataque un alfil del mismo color que el del contrario: este es un golpe maestro. El alfil real debe conservarse cuanto se pueda.

184. Luego que hayais desbaratado el centro del enemigo, apoderaos sin titubear de las alas; pues que si llegais á tomar una de ellas, la victoria es infalible.

185. En todo ataque del enemigo, por vigoroso que sea, obrad con prudencia; manteneos en la defensiva, y retiraos si es preciso, que bien pronto su proyecto frustrado por vuestras combinaciones meditadas, embarazará mas y mas los peones que ha movido inconsideradamente, y os proporcionará, sin saber cómo, la ocasion de atacarle por vuestra parte con mas eficacia.

186. En lo fuerte de un ataque no os olvideis de tener pronta una retirada, bien sea para el rey ó para vuestras piezas principales.

187. No os encaprichéis en un plan de ataque antes de haber desembarazado vuestras piezas para sostenerlo, ó á fin de atender á vuestra defensa, si teneis que retroceder.

188. Poned especial cuidado en no colocar jamas la reina delante de vuestro rey, especialmente cuando el enemigo tiene proporcion de abrir vuestro juego, ó de guarnecer con peones la calle de vuestro rey; porque entonces encontraria el medio, despues de haber enrocado y sacrificado el peon real, de dar un *jaque doble* con una torre, y perderiais indudablemente la reina: así como la perderiais por un alfil, si estuviera colocado cubriendo al rey en calle oblicua.

189. Si jugais los caballos mejor que los alfiles, y al otro lado le sucede lo contrario, como es fácil conocer desde el principio, procurad prender los alfiles aunque sea en cambio de los vuestros.

190. La torre al fin de la partida no debe dar jaque sino cuando los reyes estan uno frente de otro, y que el rey de quien es la torre debe perseguir al otro estando lejos el caballo.

191. Impedid todo lo posible que el contrario doble sus torres, sobre todo cuando pueda penetrar en vuestro juego. Oponedle las vuestras, y jamas le cedais las aberturas.

192. Por el contrario procurad doblar las torres vuestras, esto es reunirlas en la misma calle perpendicular, segun lo exija vuestro juego. Estableced las el primero en el juego contrario, que detendrán la fuerza del rey enemigo, mientras que avanceis el vuestro.

193. Los reyes al fin de las partidas son las mejores piezas, porque marchan con duplo objeto: regularmente se dirigen á una casa para evitar los jaques, y sostener los restos de su pequeño ejército.

QUINTO TIEMPO.

FIN DE LAS PARTIDAS.

Situacion de los jugadores despues del ataque.

194. Incalculable es el número de partidas perdidas por no haber sabido jugar al fin de ellas. Lo mismo es conocer los fines de ellas que saberlas ganar.

195. El rey debe retirarse de la inmediacion del peon contrario para oponerse al rey enemigo. Si llegais á oponerle al del contrario, la partida es vuestra, asi como será del otro, si opone su rey al vuestro. El rey que llega á solo un paso de distancia del rey enemigo le ha ganado la accion, y se dice *Tener la oposicion.*

196. Si el contrario tiene torre para evitar su enfilada, debe colocarse al rey en una calle donde tenga él un peon.

197. Cuidado que el rey no se halle encerrado por piezas enemigas; tenedle siempre prevenida una retirada, especialmente cuando ha enrocado ú cuando se encuentra en un rincon del tablero. Los dos alfiles pueden dar *mate*; mas no los caballos.

198. Al fin de la partida es preciso poner el rey en

campaña, que hará tan buen servicio como cualquiera otra pieza.

199. Un jugador hábil hace marchar á la sordina un peon, que desprecia el contrario; pero queda sorprendido al verle llegar á dama.

200. Los reyes deben unirse á sus peones cuando ninguna pieza puede interrumpir su marcha, para empujarlos hácia delante bajo su ejide y llevarlos á dama.

201. Si el rey conserva la oposicion (pár. 195) marchará á derecha ó izquierda, como quiera, siempre á distancia de una casa del rey enemigo, y hará la partida tablas ó *empatada* (1).

202. Si os quedan cuatro peones contra tres, ganaréis la partida sacrificando un peon por tal de obtener la oposicion ó ganar la accion al rey contrario.

203. Cuando por no tener una ventaja efectiva desesperais de la partida, reunid los peones que os quedan y rodeadlos al rey; que al fin llegaréis á mantenerlos en la defensiva y lograréis honrosamente hacer la partida tablas.

204. Teniendo al fin de la partida una torre contra un alfil, debe darse reina por reina.

205. Las torres deben ocupar calles desembarazadas, y estar en direccion la una de la otra para sostenerse.

(1) Dícese la partida *empatada* cuando el rey no se puede mover sin ponerse en jaque no estándolo y no habiendo otra pieza que jugar. Dícese vulgarmente el rey ahogado.

206. Es fácil á una reina apoderarse de una torre lejana de su rey por un *jaque doble*.

207. Con una ó dos piezas llevad al rey enemigo á la calle estrema del tablero para darle mate.

208. Si os hallais superior al enemigo cuando ha enrocado el primero, bien sea por la disposicion de vuestro juego, ó por su modo de jugar, enrocad del lado opuesto al suyo.

209. Cuando ha enrocado el contrario debe formarse un ataque vigoroso contra los peones que lo defienden: y no se debe enrocar del lado donde hay muchos peones enemigos.

210. Jamas desperdicieis la ocasion de enrocar cuando os halleis en una ocasion crítica, aunque sea á costa de un peon.

211. Debe enrocarse, cuando el rey se halla en peligro, cuando embaraza vuestras maniobras, y cuando quereis serviros de las torres para atacar ó defender la una con la otra.

212. No debe enrocarse cuando ha andado dos casas el peon del caballo real.

213. Si temeis que el rey contrario enroque del costado de vuestra reina, adelantad dos casas el peon de la torre de la dama.

214. Si teneis por qué temer de vuestro enemigo, emplead todos los recursos posibles para impedirle el enroque por el lado opuesto á aquel en que hayais enrocado, y al contrario si sois superior en fuerzas: debiendo enrocar, si fuereis inferior, al mismo lado que él.

215. Cuando el contrario ha adelantado el peon de su torre, debeis avanzar los peones de los caballos contra el rey contrario que ha enrocado; con lo que se abrirá calle infaliblemente.

216. Los peones que se quieren pasar á dama, por nadie pueden estar mejor sostenidos que por su rey, el cual es la mejor pieza para ejecutar esta bella maniobra.

217. Para lograr hacer dama un peon no debe entretenerse en jaquear al rey, aun cuando haya llegado á la séptima casa, porque entonces el enemigo se retira tras de él y la partida se *empata*.

218. Si quedan sobre el tablero vuestro rey y dos peones, contra vuestro rey contrario y un peon, habeis ganado; pues que por medio de vuestros dos peones llegariais á poner el rey contrario en la forzosa de cederos la oposicion, verse quitar su peon único, y dirigirse pacíficamente vuestro peon á dama.

219. Cuando retireis al rey de un jaque, temed colocarle en una casa que lo esponga á un jaque doble, aunque no sea mas que atacando al mismo tiempo á un peon indefenso; y procurad al mismo tiempo dar al rey enemigo un jaque doble.

220. Los *jaques* no deben tener lugar, sino cuando puede resultar alguna ventaja, como ganar una pieza, un peon, un tiempo.

221. Deben siempre elegirse los jaques que dejan al rey las menos casas posibles.

222. Vuestro contrario se propone á veces una casa para que el rey quede ahogado; á este fin procura

empeñaros en que le deis dos ó tres jaques, los cuales son otras tantas jugadas favorables para él, por cuya maniobra se establece en el *empate*.

223. Cuando un jugador da *jaque y mate á ciegas*, esto es, sin saberlo, ni decirlo en el momento, se considera entonces la partida nada mas que medio ganada.

224. Cuando son los *jaques perpetuos* la partida es tablas.

225. Hay varias especies de mates, cuya práctica se halla en las partidas que aqui se esponen, y son por ejemplo: del rey y torre contra el rey, de dos alfiles, ó de un alfil y un caballo. Este último es el mas difícil y se consigue obligando el rey contrario á ocupar una casa angular del tablero, pero que sea del color del alfil (pár. 14).

226. Cuando os quedeis con un alfil contra una torre, retirad el rey á un ángulo del tablero que no sea del color del alfil, que es lo único que puede proporcionaros hacer la partida tablas.

227. Los peones de los dos alfiles y de ambas torres que han llegado á una casa de la última calle para coronarse, y son sostenidos de sus reyes, hacen la partida tablas contra una reina y los peones del rey y la dama, y contra dos caballos; pero estos deben perder.

228. Es una observacion general que el que quiere ganar decididamente una partida que debe ser tablas, la pierde.

229. Las partidas son tablas, cuando hay una dama contra una torre y un peon, una torre y un peon contra una torre; pero esta suele perderse si el que tie-

ne la torre sola juega mal: una dama y un peon contra una reina; esta es partida ganada, asi como lo es una torre y un peon contra un alfil; pero será tablas, si el que tiene el peon juega mal: la dama contra una torre: una dama contra un peon próximo á coronarse: dos peones contra uno: un peon solo: un caballo apartado de su rey contra un peon próximo á coronarse: dos peones separados contra dos reunidos, poniéndose en la defensiva, la partida es tablas.

230. Si no podeis restaurar una partida desesperada, despues de haberla reducido á la menor espresion, esto es, forzando á dar *piezas por piezas*, ó apoderándoos de los *jaques* sucesivos ó perpetuos, para hacer la partida tablas; procurad resueltamente apoderaros del *empate* (pár. 201).

231. Los empates pueden conseguirse teniendo un peon vuestro en una calle de torre; si no podeis lograr esta ventaja, no perdais de vista los peones y las piezas enemigas, particularmente los peones contrarios que estan situados en una de las calles perpendiculares de sus torres ó caballos, ó prontos á colocarse en una de ellas.

232. Para ejecutar el empate forzado se necesita precisamente una dama.

ZANCADILLA.

233. Las partidas de zancadilla nada tienen de ventajosas, pero la novedad y lo estraordinario de ellas han constituido en algun tiempo su mérito; y se dice de ellas aqui alguna cosa, para que nada quede que desear á los principiantes.

234. *La zancadilla del rey* es cuando se pone el peon del alfil del rey en la cuarta casa de su alfil en línea con el peon real que se ha jugado; y la *zancadilla de la dama* cuando se coloca el peon de su alfil en la cuarta casa de este en linea con el peon ya jugado de la dama. Esto se entiende haciendo la salida ambos jugadores, moviendo dos pasos el peon de rey, ó ambos el de la dama.

235. Debe conservarse siempre ó recobrarse el peon de zancadilla, esto es el del alfil, cuya observacion proporciona ganar la partida.

236. En una partida de zancadilla la segunda casa del caballo real es muy ventajosa para su alfil al principio de ella. Lo contrario sucede en una partida ordinaria.

237. En la partida de zancadilla el alfil real es la mejor pieza, y el mejor peon el de rey.

238. Es interesante sostener el peon que ha tomado el de zancadilla contrario en la zancadilla de rey; pero en la de la dama no es bien hecho procurar sostener el peon que ha tomado al de zancadilla.

239. En el ataque de zancadilla debe observarse,

que si el contrario, antes de enrocar, avanza el peon del caballo real sobre vuestro caballo de rey situado en la tercera casa del alfil real, debe dejarse prender, por no ceder de vuestro ataque, á menos que no pudierais adelantarle á la cuarta casa de su rey ó de su caballo, porque entonces heririais al peon del alfil de su rey.

240. Si dais zancadilla, separad los peones enemigos que sostienen las piezas de su zancadilla, bien sea atacando al rey, ó bien avanzando los peones del mismo lado, para cambiarlos por los del contrario.

241. Si teneis la ventaja de la salida, colocad en la segunda jugada el peon del alfil de rey en la cuarta casa; este peon asi adelantado dos pasos es un sacrificio que haceis; si le toma, desembarazaréis mejor vuestras piezas para atacarle con mas facilidad: pero si vuestras jugadas no son buenas, perderéis la partida.

242. Vuestro contrario puede prender ó reusar la zancadilla: en el primer caso es una partida que deberá ganarla el que se apodere del peon de zancadilla; porque tiene la ventaja de un peon mas: esto es entre dos jugadores buenos; si no toma el peon de zancadilla, moverá dos pasos el peon de la dama, y entonces es una partida ordinaria.

243. Cuando hayais reducido el rey contrario á la última calle, no adelanteis ningun peon, porque el enemigo sacrificaria su torre y lo reduciria á *empate*.

ELEMENTOS PRACTICOS

DE

JUEGOS, PARTIDAS Y EJERCICIOS.

Esplicacion de las abreviaturas, para la inteligencia de las partidas, juegos, ó ejercicios siguientes.

El número que está al principio de cada renglon demuestra la jugada, y la inicial que sigue, el que la hace, esto es: (1. B.) espresará la 1.ª jugada, ó la salida del juego blanco, (6. N.) la sexta jugada del juego negro. Las piezas se indican todas por sus iniciales ; asi es que la R quiere decir el rey, la D dama ó reina, T las torres, A los alfiles, C caballos, y P los peones.

De aqui se infiere que A R, significa alfil real, T de la D, torre de la dama ó reina , P del A R, peon del alfil real, P de la T de la D, peon de la torre de la reina, etc. (pár. 6 y 7).

La c minúscula significa la casa , á diferencia de la C mayúscula caballo, como va dicho. Por manera que (4 c del C R N) es la 4.ª casa del caballo del rey negro (pár. 16).

La cruz (†) significa *jaque al rey*, y el *Mate* se espresará asimismo.

PRINCIPIOS DE PARTIDAS.

1. B. P del R dos pasos.
1. N. lo mismo.
2. B. C R en 3 c de su A.
2. N. C de D en la 3 c de su A.
3. B. A R en la 4 c del A de D.
3. N. A R á la 4 c del A de D.
4. B. P del A de D un paso.
4. N. C R á la 3 c de su A.
5. B. P de D á la 4 c de la D.
5. N. P R toma P B.
6. B. P toma P contrario.
6. N. A R á la 4 c de C de la D B †.
7. B. A de la D á la 2 c de la D.
7. N. C R toma P R B.
8. B. A de D toma A R N.
8. N. C de la D toma A de D B.
9. B. A R toma P del A R N †.
9. N. R toma A R B.
10. B. D á la 3 c de su C †.
10. N. P de D 2 c.....(*cubre*).
11. B. C R á la 4 c R N †.
11. N. R á la c de su C.
12. B. D toma C de D N.
12. N. D á la 3 c del A R.
13. B. R enroca.
13. N. P del A de la D dos pasos.
14. B. D á la 4 c del C de D N.

14. N. P del C de la D una c.
15. B. D á c del R N †.
15. N. D á c del A R.
16. B. D á la 3 c del A de la D N.
16. N. A de la D á la 3 c de la T de la D.
17. B. D á la 4 c de D N †.
17. N. D á la 2 c del A de su R.
18. B. D toma la D. *Mate*.

OTRO PRINCIPIO DE JUEGO.

1. B. P R dos pasos.
1. N. lo mismo.
2. B. C R á la 3 c de su A.
2. N. P del A R una c.
3. B. C del R toma P R N.
3. N. P toma C del R B.
4. B. D á 4 c de T del R N †.
4. N. R á su 2 c.
5. B. D toma P R N †.
5. N. R á la 2 c de su A.
6. B. A del R á la 4 c del A de su D †.
6. N. P de D dos pasos..... (*cubre*).
7. B. A R á la 4 c de D N †.
7. N. R á la 3 c de su C.
8. B. P de T R dos pasos.
8. N. A R á la 3 c de su D.
9. B. P de T R una c †.
9. N. R á la 3 c de su T.
10. B. P de D dos pasos † del A.

10. N. P de C R dos pasos (*cubre*).
11. B. D toma T del R N.
11. N. P del A de D una c.
12. B. A R toma el C R N.
12. N. D á la 2 c de su R.
13. B. A R toma P de T R N.
13. N. D toma A R B.
14. B. D á la 3 c del A R N †.
14. N. D á la 3 c del C R.
15. B. D á 3 c del C R N toma D. *Mate*.

OTRO PRINCIPIO DE PARTIDA.

1. B. P R dos pasos.
1. N. P del C de la D una c.
2. B. P de D dos pasos.
2. N. A de D á la 2 c de su C.
3. B. A R á la 3 c de D B.
3. N. P del A R dos pasos.
4. B. P R toma P del A R N.
4. N. A de D toma P del C R.
5. B. D á la 4 c de la T R N †.
5. N. P del C R una c (*cubre*).
6. B. P toma P N.
6. N. C R á la 3 c de su A.
7. B. P toma P N † de la D.
7. N. C toma D B.
8. B. A á 3 c del C N. *Mate*.

JUEGO DE ZANCADILLA.

1. B. P R dos pasos.
1. N. lo mismo.
2. B. P del A R dos pasos.
2. N. P R toma P del A R.
3. B. C R á la 3 c de su A.
3. N. P del C R dos pasos.
4. B. A R á la 4 c del A de su D.
4. N. P del C R una c.
5. B. A R toma P del A R N †.
5. N. R toma A R.
6. B. C á la 4 c del R N †.
6. N. R á su 3 c.
7. B. D toma P N á la 4 c del C de su R †.
7. N. R toma el C del R B.
8. B. D á 4 c del A R N †.
8. N. R á 3 c de su D.
9. B. P de D dos pasos.
9. N. A R á la 2 c del C de su R.
10. B. A de D á la 4 c del A de su R †.
10. N. R á su 2 c.
11. B. A de D á la 4 c del C R N †.
11. N. A R á su 3 c... (*cubre*).
12. B. P R una c.
12. N. A R toma A.
13. B. D toma A N á la 4 c del C R N †.
13. N. R á su c.
14. B. D á la 4 c de T R N †.
14. N. R á su 2 c.

15. B. R enroca.
15. N. D á la c de su R.
16. B. D á la 4 c del C R N †.
16. N. R á su 3 c.
17. B. T á la 3 c del A R N †.
17. N. C toma T R B.
18. B. D á 3 c del A R N †.
18. N. R á la 4 c de su D.
19. B. C de D á 3 c de su A †.
19. N. R toma P á la 4 c de D B.
20. B. D á la 4 c del A de su R †.
20. N. R á la 4 c del A de su D.
21. B. P del C 2 c dar †.
21. N. R á la 3 c del A de su D.
22. B. D á la 4 c de su A †.
22. N. R á la 3 c del C de su D.
23. B. D á la 5 c de su A †.
23. N. R á la 3 c de T de D.
24. B. D á 5 c de su T. *Mate.*

EJERCICIO DE ATAQUE.

Posicion de piezas.

Blancas: R en su c; las dos T en sus c; D á 2 c del A R; A R en 3 c de la D; A de D en 3 c del R; C de D en 3 c de su A; P en 4 c de D; P en 4 c del A R; P de T de D, P del C de D, en sus c; P en 3 c de T R; P en 4 c del R N; P en 4 c del C del R N.

Negras: R en la c de su C; T á c del A R; T de D en su c; D en 2 c de su A; los C en las 2s. c del R y de la D; A en 3 c del R; P de las 2 T en sus c; P en 3 c del C R; P en 3 c del C de D; P en 4 c del A de D; P en 4 c de D; P en 4 c del A de su R.

1. B. R enroca del costado de su D.
1. N. P del A de D toma P de D.
2. B. A toma P.
2. N. C de D en 4 c del A de D.
3. B. P de la T R un paso.
3. N. C toma el A R †.
4. B. T toma el C.
4. N. A de D á la 2 c de su D.
5. B. P de la T R un paso.
5. N. P del C de D un paso.
6. B. T de la D en 3 c de T R.
6. N. P del C de D un paso.
7. B. P R un paso.
7. N. A de D á la c del R N.

8. B. P de T R toma P.
8. N. A de la D toma P.
9. B. T toma P de T R.
9. N. A toma T.
10. B. T toma el A.
10. N. R toma la T.
11. B. D á la 4 c de T R †.
11. N. R á c del C.
12. B. D da . . . *Mate.*

EJERCICIO DEL PEON DE LA DAMA.

Posicion de piezas.

Blancas: R en su c; P de T, P del C, P del A, todos de D, en sus c.

Negras: R en su c; P de su T, P del A del R, P del C R, todos en sus c.

1. B. P de T de la D dos pasos.
1. N. R á 2 c de su D.
2. B. P de T de la D un paso.
2. N. R á 3 c del A de su D.
3. B. P del A de D dos pasos.
3. N. P de T R dos pasos.
4. B. P del C de D dos pasos.
4. N. P del C R dos pasos.
5. B. R á la 2 c de su A.
5. N. P del A R dos pasos.
6. B. R á la 3 c de su C.

6. N. P de T R un paso †.
7. B. R á 3 c de su T.
7. N. P del A R un paso.
8. B. R en 4 c de su C.
8. N. R á 2 c del C de su D.
9. B. P en la 4 c del C de la D N.
9. N. R en 2 c del A de su D.
10. B. P en 4 c del A de la D N.
10. N. R en 2 c del C de su D.
11. B. P en 3 c del C de la D N.
11. N. R en c del C de su D.
12. B. P en 3 c de T N.
12. N. R en c de T de su D.
13. B. P de T de D un paso.
13. N. R en 2 c del C de D N.
14. B. P del A de la D un paso †.
14. N. R en c de T de su D.
15. B. P del A de D un paso.
15. N. R en 2 c del C de D.
16. B. P de T de D. un paso (*dama*)
16. N. R toma el P.
17. B. peon dama *Mate*.

EJERCICIO

de la ventaja dada y recibida de un peon de D y la salida.

1. N. P R dos pasos.
1. B. C de D en 3 c del A de su D (1),
2. N. P de D dos pasos.
2. B. P R dos pasos.
3. N. P de D un paso.
3. B. C de D en 2 c R.
4. N. C R en 3 c del A R (2).
4. B. C de D en 3 c del C R.
5. N. A de D en 5 c del C R N.
5. B. P del A R un paso.
6. N. A toma P.
6. B. la D toma el A.
7. N. A R en 3 c de la D.
7. B. A R en 4 c del A de D.
8. N. R enroca de su costado.
8. B. C R en 2 c del R.
9. N. C de D en 2 c de su D.
9. B. R enroca de su costado.

(1) Jugais aqui los dos caballos al lado de vuestro rey, para apoyar el ataque que formen contra el rey enemigo.

En este juego vuestro contrario debe perder no oponiendo la verdadera defensa, sin embargo del peon y la salida que le habeis dado.

(2) Esta es la mala jugada de que hice mencion en la observacion antecedente: el de las negras debia jugar el A de la reina á la 4 c de vuestro C R asi como lo hace en la 4 jugada pero demasiado tarde.

10. N. P del A de D un paso.
10. B. A de D en 4 c del C R N.
11. N. P del C de D dos pasos.
11. B. A R en 3 c de la D.
12. N. P de T R un paso.
12. B. C en 4 c del A del R N.
13. N. A R en 2 c del A de D.
13. B. A de D en 4 c de T R.
14. N. R en 2 c de su T.
14. B. P del C R dos pasos.
15. N. P del C del R dos pasos.
15. B. A toma el P.
16. N. P toma el A.
16. B. la D en 3 c de T R †.
17. N. R en c de su C.
17. B. D en 3 c de T del R N.
18. N. C R en c R.
18. B. T R en 3 c del A R.
9. N. C de D en 3 c del A R.
19. B. D en 4 c del C del R N †.
20. N. R en casa de su T.
20. B. T R en su 3 c. *Mate.*

EJERCICIO PARA LOS FINES DE PARTIDA *en que no queda mas que un peon. Gánase por vuestra parte el juego porque sois el 1.° que se apodera de la posicion.*

POSICION DE LAS PIEZAS.

Blancas: R en la c de su C; un peon á 2 c de su C.
Negras: el Rey á c de su C.

1. B. R á 2 c de su A.

1. N. R á 2 c de sn C.
2. B. R á 3 c de su C.
2. N. R á 3 c de su C.
3. B. R á 4 c de su C.
3. N. R á 3 c de su A.
4. B. R á 4 c de la T R N.
4. N. R á 2 c de su C.
5. B. R á 4 c del C R N.
5. N. R á 2 c de su T.
6. B. R á 3 c del A del R N.
6. N. R á 3 c de su T.
7. B. P dos pasos.
7. N. R á 2 c de su T.
8. B. P un paso.
8. N. R á c de su C.
9. B. R á 3 c del C del R N.
9. N. R á c de su A.
10. B. R á 2 c de la T R.
10. N. R un paso.
11. B. P un paso á 3 c del C R †.

Llevaréis el P á D: si vuestro contrario no quiere rendirse, jugaréis la partida siguiente.

EJERCICIO DEL MATE CON LA DAMA.

Supóngase la posicion siguiente.

Blancas: R en la 4 c de su D; D en c del C de la D N.
Negras: R en su 3 c.

1. *B.* D á 3 c del C de la D N † (1).
1. N. R á su 2 c.
2. B. R á 4 c de la D (2).
2. N. R á 2 c de su D (3).
3. *B.* D á 2 c de T de D N †.
3. N. R á c de su D.
4. *B.* R á 3 c de D N.
4. N. R á c de su A.
5. *B.* D á 2 c del A de D N *Mate*.

EJERCICIO DEL MATE DE LA TORRE.

Posicion.

Blancas: R en 4 c de su D; una T en c del A del R B; el R N en su 3 c, que será mate en 4 c de T de D B.

1. N. R á su 2 c (4).
1. *B.* R á 4 c de la D N.

(1) He debido jugar á esta casa el rey contrario, y darle jaque para acortar la partida de muchas jugadas.

(2) Debe llevarse el rey mas pronto á esta c que á la 4 suya.

(3) Poco os importa la casa que haya elegido el rey contrario; debe en cualquier caso jugarse allí el vuestro, para mantener al otro en su última calle, y darle mate en la jugada siguiente.

(4) Si él hubiese mudado su rey frente al vuestro le hubierais obligado á acercarse á la última calle por el jaque de la torre.

2. N. R á 2 c de su D.
2. *B.* T da †.
3. N. R en su c.
3. *B.* R á 3 c del R N.
4. N. R á c de su D.
4. *B.* R á 3 c de D N.
5. N. R á su c.
5. *B.* T á c de su A.
6. N. R á c de su D.
6. *B.* T á c de su R.
7. N. R á c del A de D.
7. *B.* R á 3 c del A de D N.
8. N. R á c de su C.
8. *B.* T á 2 c de su R.
9. N. R á c de su A.
9. *B.* T á 2 c de su D.
10. N. R á c del C.
10. *B.* T da † á c de D N.
11. N. R á 2 c de T.
11. *B.* T á c de T del R N.
12. N. R á 3 c de su T. *Mate.*

Podriais dar mate en la jugada siguiente si os hubieseis empeñado en esta partida en matarle en la cuarta casa de la torre de vuestra dama, del modo siguiente.

12. *B.* T á 2 c de T de R N.
13. N. R á 4 c de la T de su D.
13. *B.* R á 4 c del A de D N.
14. N. R á 3 c de T (1).

(1) Si él hubiese colocado su rey en la casa señalada para el mate, habriais mudado vuestro rey en frente del suyo

14. *B*. T á 2 c del C ó R N.
15. N. R á 4 c de T.
15. *B*. T á 3 c del C del R N.
16. N. R á 4 c de la T de la D *B*. (c *que ha sido destinada para el mate*).
16. *B*. R á 4 c del A de su D.
17. N. R á 4 c de T de su D.
17. *B*. T á 3 c de T del R N.
18. N. R á 4 c de T de D *B*.
18. *B*. T da *Mate*.

Variante.

17. N. R á 3 c de T de D *B*.
17. *B*. T á 2 c de la T R B.
18. N. R á 4 c de la T de D B.
18. B. T da *Mate*.

EJERCICIOS DE LA DAMA CONTRA UNA TORRE.

Posiciòn.

Negras: R en 4 c del A de D B; D en 4 c de la D B.
Blancas: R en su 2 c; T en 3 c R.

1. N. D á 4 c del C del R *B*. †.
1. *B*. R á 2 c de su D.

y á cualquier jugada que él haga será mate en la segunda por vuestra torre.

Este mate es únicamente el de la torre contra el rey, que no se verifica sino despues de haber precisado vuestro contrario á cambiar su única torre por una de las vuestras.

2. N. D á 2 c del C del R *B*. †.
2. *B*. T á 2 c del R.
3. N. D á 4 c del C de su R. †.
3. *B*. R á su c.
4. N. R á 3 c de D B.
4. *B*. R en c de su A.
5. N. D á 4 c del C del R *B*.
5. *B*. T á 2 c del A R.
6. N. R á 3 c del R *B*.
6. *B*. T del R á su 2 c.
7. N. D á c de D *B*. †.
7. *B*. R á 2 c del C R.
8. N. D á 2 c del R *B*. †.
8. *B*. R en c del C R.
9. N. D á c del R *B*. †.
9. *B*. R á 2 c del C R.
10. N. D á 2 c del A de D *B*. †.
10. *B*. R á 3 c de su T.
11. N. D á 3 c del A del R *B*. †.
11. *B*. R á 4 c de T.
12. N. R á 4 c del A del R *B*.
12. *B*. T á su 3 c.
13. N. D da *Mate*.

Observaciones.

Si en la primera jugada se hubiera colocado el R *B* en la 2 c del A de la D *B*, el R N se hubiera adelantado de la torre.

En la 3 jugada, si el blanco hubiera colocado su R en la c de su D, hubiera perdido en la jugada 2, en vista de que colocaba su R en frente.

Si el blanco no colocaba su rey á la 4 jugada en la c de la T, era mate, ó á lo menos perdia la T.

El negro ataca la T en la 5 jugada, á fin de que el R *B* no pudiera dejar su calle.

Si el blanco á la 6 jugada hubiera colocado su torre en la 2 c del C de su D ó en la c de la T R N, debia del mismo modo perder.

Seria empate para el blanco, si sacrificando su T el N en su jugada séptima hubiera colocado su D en la 3 c del C *B*.

EJERCICIO DEL MATE DE DOS ALFILES.

Para dar este mate en una de las cuatro casas angulares, reduciréis el Rey á la última calle mas cercana; lo cual se ejecuta por la maniobra de los A que enfilan las calles una despues de otra, pero es menester cuidar de no ahogarle y empatar la partida.

POSICIÒN.

Negras: el R en c de su D.

Blancas: R en la 3 c del A de D N; A en 4 c del A de D N; el A del R en 4 c del A de D *B*.

1. N. R á su c.
1. B. A á 3 c de D N (1).
2. N. R á c de su D.
2. B. A del R á 2 c del A R N.
3. N. R á c del A de la D.
3. B. A de D á 2 c del R N.
4. N. R á c del C de su D.
4. B. R á 3 c del C de D N.
5. N. R á c del A de D (2).
5. B. A R á 3 c del R N. †.
6. N. *R* á c del C.
6. B. A de D. †.
7. N. *R* á c de T.
7. B. A R. *Mate*.

(1) Asi es como ganan la jugada inmediata; él debe acercarse.

(2) Si él hubiese elegido la casa de torre, tomando la misma direccion, hubiera igualmente sido mate en la tercera jugada.

EJERCICIO DEL MATE DEL ALFIL

Y CABALLO.

En la casa ángular del color del Alfil que juega debe darse el mate; no obstante sois libre de dar mate con la Torre y el Caballo, habiendo reducido al Rey contrario á una de las casas de estas piezas.

Posicion.

Negras: el R en la 4 c de su T.

Blancas: R en la 4 c del A R N; C en la 4 c del C R N; A de D n la 5 c de D N.

1. N. R á 4 c de T R B (1).
1. B. A á 2 c del A R (2).
2. N. R á 4 c de su T.
2. B. A á 3 c del C del R.
3. N. R á 3 c de su T.
3. B. C á 3 c del R N.
4. N. R en 4 c de T (3).
4. B. C en 2 c del C R N †.
5. N. R en 3 c de T.
5. B. R en 3 c del A R N.
6. N. R en 2 c de T.

(1) Si en vez de apartarse de la c señalada para el mate se hubiese acercado, hubiera sido mate con el A ó C.

(2) Ved la jugada inmediata; su c le está destinada sin que lo recele.

(3) Si su rey se hubiese colocado en la 2 c de su T, el vuestro deberia mudarse á la 4 c de su C.

6. B. A en 4 c del A R.
7. N. R en c del C.
7. B. R en 3 c del C R N.
8. N. R en c del A.
8. B. A en 3 c de D N. †.
9. N. R en c del C.
9. B. C en 4 c del A R N.
10. N. R en c de la T.
10. B. A en 2 c del R N (1).
11. N. R en c del C.
11. B. C en 3 c de la T. †.
12. N. R en c de la T.
12. B. A en 3 c del A R N. *Mate* (2).

EJERCICIO

Del mate de una Torre y un Alfil contra el Rey y una Torre.

POSICION.

Blancas: R en la 3 c del R N; T en 2 c del C del R N; A en 3 c del C del R B.

Negras: R en su c; T en la 3 c del A del R. B.

1. B. A en 3 c de D N.
1. N. T en 3 c del R B. †.
2. B. A en 4 c del R N.

(1) Si el caballo quiere dar mate, véanse las jugadas 10, 11, 12, y 13.

(2) Este ejercicio os hace conocer la fuerza y los medios que tienen las piezas cada una de por sí, para hacer dirigir el rey enemigo á la casa donde debe dársele el mate. Este mate ofrece grandes dificultades. exige grandes cálculos, y mucha circunspeccion para que no se apodere del empate.

2. N. T en 3 c del A R B.
3. B. T en 2 c del R N. †.
3. N. R en c de su A.
4. B. T en 2 c del A de D N (1).
4. N. R en c del C.
5. B. T en 2 c del C R N. †.
5. N. R en c de su A.
6. B. T en 4 c del C R.
6. N. R en su c (2).
7. B. A en 2 c del A de la D N.
7. N. R en c del A.
8. B. A en 3 c de D N. †.
8. N. R en su c.
9. B. T en c del C. †.
9. N. T en c del A.
10. B. T toma T. *Mate.*

(1) Cuando habeis mudado la Torre á la 2 casa del Caballo de su Dama, si el Rey contrario hubiese ocupado la casa de su Dama le dariais un *mate forzado.*

(2) El contrario debe mover el Rey para evitar el jaque del Alfil, y si jugase de otro modo pondriais vuestra Torre en la 4 casa de la suya y le dabais mate á la jugada siguiente.

MATES SINGULARES.

Primer mate en dos jugadas.

POSICION.

Blancas: R en su casa; T de la D en c de su C; C en 4 c del C de D N; T R en 2 c del R N; P en 3 c del R N; P del A de D B 2 pasos.

Negras: R en 3 c del A de su D; A en 3 c del C de la D; P de D un paso; P del A de D 2 pasos.

1. B. T R en 2 c del A de D N. †.
1. N. A en 2 c del A de D N.
2. B. C en la 2 c de la T de D N. *Mate.*

Ejercicio del mate en 3 jugadas por las blancas.

POSICION.

Blancas: R en c de su T; T en en su 3 c; D en su 4 c; A en 3 c de su D; C en 4 c del C del R N; A en 2 c del R N; P en 2 c del C del R B.

Negras: R en c de su C; T en c del A de D N; T en 3 c del R B; C en 4 c del C R B; P en 4 c del A R; D en 2 c del A R B; P en 2 c de T R N.

1. B. D en c de D N. †.
1. N. T toma D.
2. B. A R en 4 c del A de su D. †.
2. N. R en c de T.
3. B. T toma P. *Mate.*

Variante.

1. B. D en c de D N. †.
1. N. R en 2 c del C R.
2. B. A toma B.
2. N. T en 3 c R.
3. B. D en c del A R N. *Mate.*

Ejercicio del mate en 4 jugadas.

LAS BLANCAS DARAN MATE Á LAS NEGRAS EN LA 4 JUGADA.

POSICION.

Blancas: R en 3 c del A de D N; D en 4 c del C de D N; A en c del A del R N; A R en 2 c del C de su R.

Negras: R en 2 c de T de D N; D en 4 c de T de D B; T en c de T de D B; T R en 2 c de la T R B; P en 4 c de T de D N.

1. B. A de D en 4 c del A de D N. †.
1. N. R en c de T.
2. B. A R en su 3 c.
2. N. D toma D.
3. B. R en 2 c del A de D N. † *á la descubierta.*
3. N. D *cubre* †.
4. B. A toma D. *Mate.*

Ejercicio del mate en 5 jugadas.

POSICION.

Blancas: R en c de su C; T R en c del A del R; A de D en su c; T de D en 4 c del R N; P del C R 2 pasos.

Negras: R en c de su T; P de esta T en su c; A en 3 c del C del R N; C de D en su 4 c; T de D en su 4 c; P en 3 c de T de D B, P en 4 c de T R.

1. B. T R en c del A del R N. †.
1. N. R en 2 c de su C.
2. B. A en 3 c de T de R N. †.
2. N. R toma A.
3. B. T en c del C R N.
3. N. A en 2 c del A de su R.
4. B. T en 4 c de T del R N.
4. N. A toma esta T.
5. B. P un paso. *Mate.*

EJERCICIO

Del mate en siete jugadas.

El juego blanco da mate en la 7.ª jugada con su peon.

POSICION.

Blancas: R en c de su C; T en c del R; D en 4 c del C R; P del C R en su c; P en 3 c de T del R N; P del A R en su c; A de D en su 3 c.

Negras: R en c del C R; T en c del A R; D en 4 c de su C; A en 3 c de D B; P de T R en su c; P del C R un paso; P del C de D un paso; P del A de D 2 pasos.

1. B. D en 3 c del R N. †.
1. N. T en 2 c del A R (*cubre*).
2. B. D en c del A de D N. †.
2. N. T en c del A R.
3. B. D en 2 c del A de D N.
3. N. T en 2 c del A R.
4. B. D en c del C de D N. †.
4. N. T en c del A R.
5. B. D en 4 c del *R* N.
5. N. D en su 2 c.
6. B. D en c de T *R* N. †.
6. N. *R* en 2 c de su A.
7. B. D en 2 c del C del *R* N. *Mate*.

EJERCICIO

Del mate en 8 jugadas.

POSICION.

Blancas: *R* en c de su C; T en c de su *R*; T en 2 c de su D; A de D en 4 c del A *R*; D en 4 c de su T; C en 4 c de D N; P del A *R* en su c; P en 4 c del A de D N.

Negras: *R* en c del C de su D; T en c del A de D; D en 4 c de T *R*; A en 3 c del A *R* B; C en 2 c del A de D N; P en 3 c del C del *R* B; P del C de D en su c; P de T de D en su c.

1. B. A en 2 c del A de D N. †.
1. N. T toma A.
2. B. D toma P. †.
2. N. *R* toma D.
3. *B*. T en su c. †.
3. N. *R* en c del C de D.
4. *B*. T en c de T de D N. †.
4. N. *R* toma T.
5. *B*. C en 3 c del C de D N. †.
5. N. *R* en c del C de D N.
6. *B*. T en c de D N. †.
6. N. T en c del A de D N.
7. *B*. T toma T. †.
7. N. *R* en 2 c de T de su D.
8. *B*. T en c de T de su D. *Mate*.

EJERCICIO

Del mate en 9 jugadas.

POSICION.

Blancas: *R* en c de su C; T en 2 c de T del *R* N; T en casa del A de D; D en 4 c de su T; C en 3 c del A de su D; C en 4 c del A *R*; A en 4 c de su *R*; P del C *R* en su c; P del *R* un paso.

Negras: *R* en c del C de su D; T en c de su D; T en c del A de su D; A en 2 c del C del *R*; C en 3 c del C *R B*; P en 3 c del C de la D; P en 4 c del A de la D; P en 3 c del A *R B*.

1. *B*. D en 2 c de la T de D N. †.
1. *N*. *R* toma D.
2. *B*. T á su c. †.
2. *N*. *R* en c del C de su D.
3. *B*. T en c de T de D N. †.
3. *N*. *R* en 2 c del A de su D.
4. *B*. C en 4 c del C de D N. †.
4. *N*. *R* en 2 c de su D.
5. *B*. T en 2 c de T de D N. †.
5. *N*. *R* á su c.
6. *B*. A en 3 c del C del *R* *N*. †.
6. *N*. *R* en c de su A.
7. *B*. T en c de T *R* N. †.
7. *N*. A toma T.
8. *B*. C en 3 c *R* *N*. †.
8. *N*. *R* en c de su C.
9. *B*. A da *Mate* en 2 c de T *R* N.

OTRO MATE EN 9 JUGADAS.

POSICION.

Blancas: *R* en su c; T en c del C de su D; T en c de T de D N; C en 4 c del A de su D: A en 4 c de T de D; P del *R* 2 pasos. P de D en 4 c de D *N*.

Negras: *R* en 2 c del A de su D; T en 2 c de T *R* B; T en 2 c del C *R* B; C en 2 c del A *R* B; A en c de su D; P del C de D N en su c; P de D un paso; P del A de D N 2 pasos; P en 3 c del A *R* B.

1. B. T en 2 c del C de D N. †.
1. N. *R* toma T.
2. B. A en 3 c del A *R* N. †.
2. N. *R* en 2 c del A de su D.
3. B. T en 2 c de T de *D* N. †.
3. N. *R* en c del *C* de *D N*.
4. B. T en 2 c del *C* de *D N*. †.
4. N. *R* en c de T de su *D*.
5. B. T en 2 c de *D* N † del A.
5. N. *R* en c del *C* de su *D*.
6. B. T en c de *D N*. †.
6. N. *R* en 2 c del A de su *D*.
7. B. T en 2 c de *D N*. †.
7. N. *R* en c del A de su *D*.
8. B. *C* en 3 c del *C* de *D N*. †.
8. N. *R* en c del *C* de *D N*.
9. B. T en 2 c del C de *D N*. *Mate*.

EJERCICIO DE EMPATE.

POSICION DE PIEZAS.

Blancas: R en su c; su C en la 3 c R; P en 4 c de T R.

Negras: R en 4 c del C de D B; P en 2 c de T de D B; P del A de D N en su c; P en 3 c del C de su R.

1. B. C en 2 c del A de su D, †.
1. N. R en 3 c del C de D B.
2. B. C en c de T de su D. †.
2. N. R en 2 c del C de D B.
3. B. R en 2 c de su D.
3. N. R toma C.
4. B. R en c del A de su D.
4. N. P un paso en 3 c del A de D.
5. B. R en 2 c del A de su D.
5. N. el mismo P un paso.
6. B. R en c del A de su D.
6. N. el mismo P un paso.
7. B. R en 2 c del A de su D.
7. N. el mismo P un paso.
8. B. R en c del A de su D.
8. N. P en 4 c del C de su R.
9. B. P toma P.
9. N. P un paso.
10. B. R toma P.
10. N. empate.

OTRO EJERCICIO DE EMPATE.

POSICION DE PIEZAS.

Blancas: R en c de T de su D; A en 2 c del C de su D.

Negras: R en 4 c del *R* B; A en 4 c de su D; P en 2 c de T de D B; P en 3 c del C de D B; P en 3 c del A de D N.

1. B. A en 3 c del A del R N.
1. N. R en 3 c de D B.
2. B. A de D en su 3 c.
2. N. P en 4 c del A de D N.
3. B. A en 2 c del C R N.
3. N. P del A de D N un paso.
4. B. A en 4 c del R N.
4. N. P en 3 c del A de D B.
5. B. A toma el P.
5. N. R toma el A. *empate*.

EJERCICIO INSTRUCTIVO,

para aprender á mover sus piezas, y conducir bien su rey al fin de la partida.

POSICION DE PIEZAS.

Blancas: el R en su c; y lo mismo los P de T, del C y del A de la D.

Negras: el R en su c lo mismo que los P del A, de C y de T de R.

1. B. P de T de D dos pasos.
1. N. R en 2 c de D.

2. B. P de T un paso.
2. N. R en 3 c del A de su D.
3. B. P del A de D dos pasos.
3. N. P de T R dos pasos.
4. B. P del C de D dos pasos.
4. N. P del C R dos pasos.
5. B. R en 2 c de su A.
5. N. P del A de R dos pasos.
6. B. R en 3 c de su C.
6. N. P de T R un paso y da †.
7. B. R en 3 c de su T.
7. N. P del A R en 4 c del A R B.
8. B. R en 4 c de su C.
8. N. R en 2 c del C de su D.
9. B. P en 4 c del C de D N.
9. N. R en 2 c del A de su D.
10. B. P en 4 c del A de D N.
10. N. R en 2 c del C de su D.
11. B. P en 3 c del C de D N.
11. N. R en c del C de su D.
12. B. P en 3 c de T de D N.
12. N. R en c de T de su D.
13. *B.* P en 2 c de T de D N.
13. N. R en 2 c del C de su D.
14. *B.* P del A de D da †.
14. N. R en c de T de D.
15. *B.* P en 2 c del A de D N.
15. N. R en 2 c del C de su D.
16. *B.* P de T se hace D y da †.
16. N. R toma peon-dama.
17. *B.* P del A de D se hace D y da *Mate*.

EJERCICIO DEL MATE AHOGADO.

EL BLANCO SACRIFICA SU REINA.

Posicion de las piezas.

Blancas: R en c de su C; D en 4 c del A de su R; T en c de su R; C en 4 c del C de D N; P del A R en su c; P del C R un paso.

Negras: R en c de T de su D; D en 3 c de T R *B;* T en 4 c de D N; A R en su 3 c; P en 4 c del C del R *B;* P en 3 c del A del R *B;* P de T de D en su c; P del C de D en su c.

1. *B.* T en c del R N. †.
1. N. A en c de D (*cubre*).
2. *B.* T toma A. †.
2. N. T toma T.
3. *B.* C en 2 c del A de D N. †.
3. N. R en c del C de su D.
4. B. C en 3 c de T de su D. †.
4. N. R en c de T.
5. B. D en c del C de D N. †.
5. N. T toma D.
6. B. C en 2 c del A. *Mate.*

EJERCICIO.

El blanco apuesta, jugando el 1.°, dar mate en 3 jugadas, moviendo sus 3 piezas, la una despues de la otra.

POSICION DE LAS PIEZAS.

Blancas: R en 4 c del R N; T R en 4 c del A del R N; T en 4 c de D N.

Negras: R en su 2 c.

1. B. T de R en c de su A.
1. N. R en su c.
2. B. R en 3 c del A del R N.
2. N. R en c de su A.
3. B. T de D da *Mate* en c de D N.

EJERCICIO.

Del mate de una Torre, un Alfil, y un Caballo.

Aqui dais una Torre para emplear la otra, y para descubrir al R contrario; sacais partido de vuestro Alfil que os seria inútil si él mantuviese su peon en la 2 c del C de D N. Daréis jaque con el C en la 3 c de la Reina negra, mas bien que en ninguna otra, y luego daréis jaque á la descubierta con el Alfil.

POSICION DE LAS PIEZAS.

Blancas: R en su c; A en 4 c de T de su D; C en 4 c del A de su D; T en c del C de D N; T en c de T de D N; P en 4 c de la D N; C en 4 c del R N.

Negras: R en 2 c del A de su D; P en 4 c del A de D.

1. B. T en 2 c del C de D N. †.
1. N. R toma T.
2. B. A en 3 c del A de D N. †.
2. N. R en 2 c del A de D N.
3. B. T en 2 c de T de D N. †.
3. N. R en c del A de D N.
4. B. C en 3 c de D N. †.
4. N. R en c del C de D N.
5. B. T en 2 c del C de D N. †.
5. N. R en c de T de su D.
6. B. T en 3 c del C de D N. †.
6. N. R en 2 c de T de su D.
7. B. C en c del A de D N. *Mate*.

EJERCICIO.

Sacrificaréis vuestra Reina y un peon para conducir al Rey enemigo fuera de su juego, y á una casa donde recibe jaque de otro peon que le obliga á situarse donde ha de recibir el mate.

POSICION DE LAS PIEZAS.

Blancas: R en c de su C; D en 3 c del A de D N; T en 3 c del A de su D; A en c de su D; C en 4 c del R N; P de T de D en su c; P en 4 c del C de su D; P del A R en su c; P del C de D en su c; P en 3 c del C R.

Negras: R en c del C de su D; D en 3 c de T del R B; T en c de su R; C en c del A de su D; A en 2 c del C de su D; P en 3 c del C de la D N; P en 4 c de T de su D; P en 3 c de su R; P en 4 c del A del R B.

1. B. C en 2 c de D N. †.
1. N. R en 2 c de T de su D.
2. B. D toma el A. †.
2. N. R toma D.
3. B. A en su 3 c. †.
3. N. R en 3 c de T.
4. B. P un paso. †.
4. N. R toma P.
5. B. A en 2 c del R. †.
5. N. R en 4 c del C de D B.
6. B. T en 4 c de su A. †.
6. N. R en 4 c del C de D N.
7. B. P de T 2 pasos. †.
7. N. R en 3 c de T de su D.
8. B. T en 2 c del A de D N. †.
8. N. P (*cubre*).
9. B. P toma P. *Mate*.

EJERCICIO.

Aqui se sacrifica un Alfil y un Caballo para llevar el Rey á la c donde debe ser mate.

POSICION.

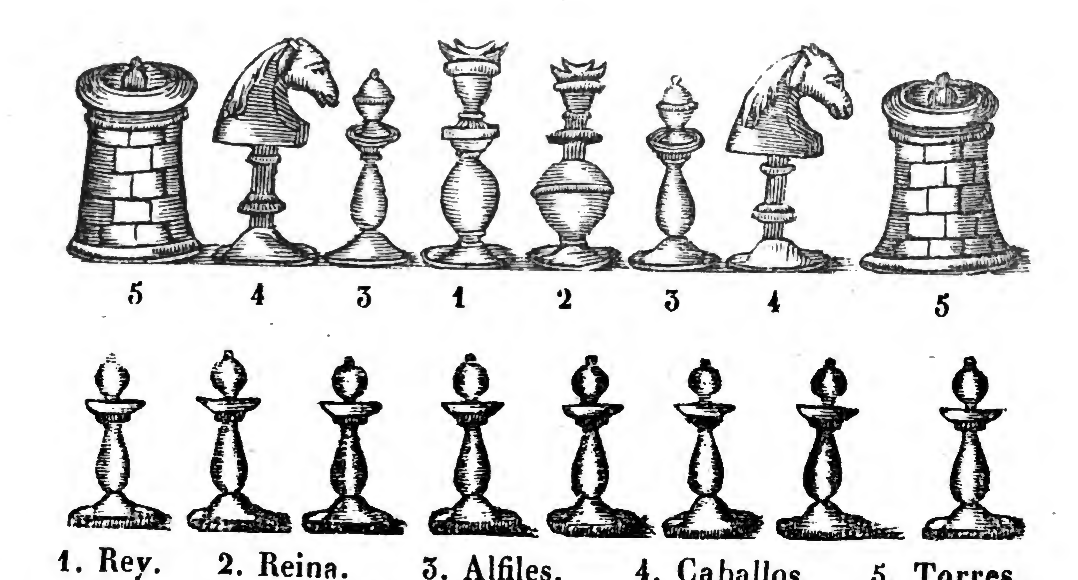
Blancas: R en c de su C; T en 2 c de su D; A R en su c; A en 4 c de T de D N; C R en 4 c de su A; C en 4 c de D N; P del C del R en su c; P en 4 c del A de D; P en 4 c del C de D.

Negras: R en c de la T de su D; T en c del C de su D; T en c del C de D B; D en 3 c del A del R B; C en

4 c de su A R; P en 4 c del C R B; P del C de D en su c; P en 3 c del A de la D.

1. B. C en 2 c del A de D N. †.
1. N. R en 2 c de la T de su D.
2. B. A en 3 c del C de D N. †.
2. N. R toma A.
3. B. P un paso †.
3. N. R toma C.
4. B. C en 3 c del R N. †.
4. N. R en c del A de su D.
5. B. T en c de D N. *Mate.*

FIN.

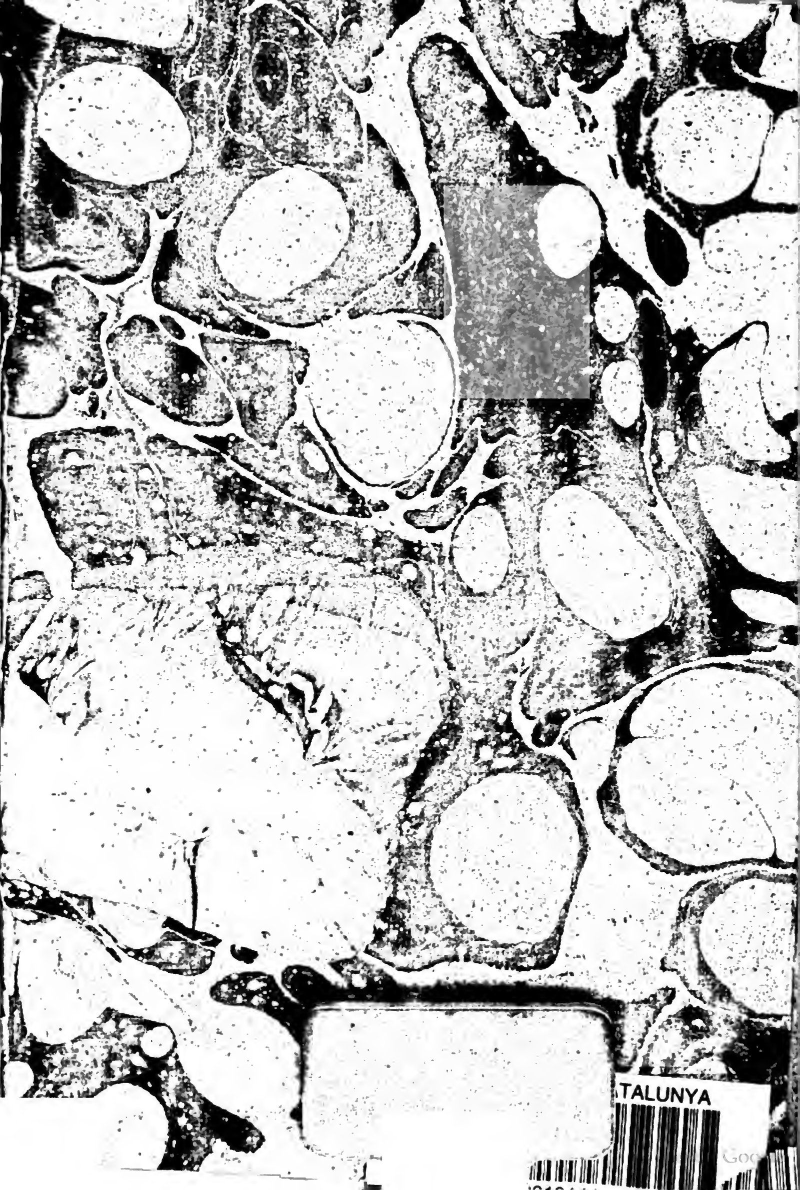


1. Rey. 2. Reina. 3. Alfiles. 4. Caballos. 5. Torres.

Los demas son peones.


BIBLIOTECA CENTRAL
BARCELONA




ATALUNYA

